MUTANT 2

MUTANT-KOSACKERNA

ÄVENTYR

INLEDNING

Detta äventyr har en ganska lös struktur, vilket ställer vissa krav på spelledarens förberedelser och improvisationsförmåga. Det kräver även rutinerade spelare som kan ta itu med problem på ett fiffigt sätt. På rollpersonerna ställs det däremot inga krav när det gäller erfarenhet eller utrustning. List och diplomati är i detta sammanhang viktigare än våld. Om spelarna tillgriper för mycket våld lär rollpersonerna ha stora problem att klara sig ur äventyret levande.

Äventyret kan utspelas när som helst under vår, sommar eller höst.

Äventyret börjar

Äventyret kan inledas på två sätt. Om rollpersonerna har jobbat för Traffaut tidigare, t ex i samband med den Grå Döden, är saken enkel; de får ett brev med en anmodan om ett möte. Har de inte arbetat för Traffaut blir saken något mer komplicerad. Kontakten mellan rollpersonerna och Traffaut kan förmedlas av någon mer eller mindre skum affärsman (t ex fon Rijn) eller av någon informatör inom Hindenburgs undre värld.

Resultatet bör hur som helst bli att rollpersonerna och Traffaut möts i ett enskilt rum på någon skum sylta. Traffaut är en jättelik muterad björn som otåligt har inväntat rollpersonerna. Om rollpersonerna inte känner till det sen tidigare så säger han att han arbetar för Pyrisamfundets underrättelsetjänst. (Man får intrycket att han har en någorlunda hög post). Efter att ha visat att rollpersonerna kan ta för sig av det vin och den frukt som står på bordet går han direkt in på det aktuella problemet.

Pyrisamfundet har skickat en diplomatisk delegation till Ingermanland (här tar Traffaut fram kartan och pekar). *(SL: Se beskrivningen av Ingermanland och dess problem med kosackerna.)* Allt gick väl tills dess *Mauretania*, skeppet med diplomaterna ombord, skulle återvända. Då mottogs följande radiomeddelande, Traffaut tar upp en skrynklig lapp ur fickan och läser: "Nomader eller banditer verkar ha blockerat floden. Skall undersöka saken. Återkommer med nytt meddelande om en timme." Sedan dess har *Mauretania* varken sänt något nytt meddelande eller svarat på anrop.

Traffauts förslag är att rollpersonerna skall åka till Peipus ombord på skepet *Marie Celeste* och ta reda på vad som händer och om möjligt, hjälpa *Mauretania* tillbaka. *Marie Celeste* är ett skepp som underrättelsetjänsten har använt sig av tidigare. Det är försett med viss specialutrustning och har en pålitlig besättning. Betalningen för detta uppdrag blir 1000 kr per individ nu och 2000 kr per individ om man lyckas. Dessutom disponeras en kassa om 10.000 kr för de olika typer av utgifter man kan råka ut för. När det gäller denna kassa vill dock Traffaut ha en noggrann redogörelse för vad pengarna använts till. Han uppmanar rollpersonerna vänligt men bestämt att inte försöka lura honom i detta avseende. Traffaut låter rollpersonerna behålla kartan men talar under inga omständigheter om exakt vilket uppdrag diplomaterna hade. Om någon frågar vad som kan ha menats med "nomader eller banditer" så svarar Traffaut att det lär finnas en del nomadiserande stammar i trakten. Dessa består av muterade människor och kallas mutantkosacker.

Innan de skiljs åt ger Traffaut rollpersonerna ett introduktionsbrev att överlämna till kaptenen på *Marie Celeste*, som ligger för ankar i (lämplig hamnstad, t ex Muskö) och uppmanar dem att komma ihåg att de är hemliga agenter och inte hjältar.

Spelledaren bör uppmuntra rollpersonerna att vidtaga olika sorters förberedelser, klä ut sig till handelsmän eller något annat oskyldigt, ta reda på vad det talas för språk i området, etc.

Situationen

För ca ett år sedan lyckades en mutantkosackhövding vid namn Semyon förena flera kosackstammar och styr nu som överhövding eller "kung" över nästan 10.000 mutantkosacker (ca 25% av dessa är krigare). För en månad sedan anföll mutantkosackerna Ingermanlands huvudstad Guze vid sjön Peipus med avsikt att plundra den. Det visade sig dock att stadens försvarsverk var alltför starka. General Haljamääs regim hade gjort ett gott jobb att rusta upp stadens murar och Mutantkosackerna kunde inte forcera dem.

Efter noggranna funderingar kom Semyon dock på en annan lösning. Ingermanlands armé kan inte besegra kosackerna i ett regelrätt fältslag. Landets grannar Estland och Lettland tycks föredra att kosackerna är inne i Ingermanland och härjar. Det finns inget som tyder på att de skulle vara beredda att ingripa i striderna. Sålunda beslöt Semyon att blockera floden Narva, och därigenom avskära Guze från dess livsnäring – handeln – och på så sätt betvinga staden. Detta aktion fick till följd att flera fartyg blev instängda i Peipus, däribland *Mauretania*. Hon fick bara iväg ett radiomeddelande innan mutantkosack-

erna sköt sönder radion, eftersom skeppet gick för nära avspärrningen.

Diplomaterna

Det finns fyra diplomater ombord på *Mauretania*, ledda av grevinnan Lisa af Ståltande, en mentalt muterad varg. Hennes underlydande är baron Stefan Ekenskjöld, historiker och militär expert, Lars Apik, gruppens livvakt, och Jaan Grönthal, tolk. Alla fyra arbetar för Pyri-samfundets utrikesministerium i Hindenburg. Deras uppdrag var att diskutera militärt samarbete mellan Pyri-samfundet och Ingermanland. Detta är mycket hemligt och diplomaterna kommer inte att avslöja sitt uppdrag under några omständigheter.

Lisa af Ståltande är en medelålders kvinna med stark utstrålning. Hon har god övertalningsförmåga och hennes charmerande personlighet och manér gör det till ett nöje att umgås med henne.

Stefan Ekenskjöld är i femtioårsåldern. Han är en före detta överste som har övergått till civil tjänst. Hans specialitet är historia, med tonvikten lagt på de senaste femtio årens utveckling kring Österhavet. Ekenskjöld är en sträv och strikt person, obrottsligt artigt men också svårtillgänglig och tillbakadragen.

Lars Apik, en fysisk muterad svart panter, är diplomaternas personliga livvakt och den enda av dem som är beväpnad. Han är bokstavligt talat livsfarlig när han börjar slåss. Som hans färdigheter visar är han expert på allehanda vapen, men också på obeväpnad närstrid. Lars Apik befinner sig alltid i bakgrunden. Han är tystlåten och tycks undvika kontakter med främlingar.

Jaan Grönthal har estniska föräldrar och behärskar både estniska och skandiska flytande. Han medföljer som tolk, och har egentligen ingen annan syssla. Jaan Grönthal är tyst och blyg. Han är fruktansvärt rädd, men försöker dölja detta så gott det går.

Om spelarnas rollpersoner kommer ut till *Mauretania* och samtalar med Lisa af Ståltande har hon vissa bestämda synpunkter på situationen. De fyra diplomaterna kommer inte att lämna båten för än det står absolut klart att den inte kommer att släppas ut ur Peipus. Hon anser att de fyra känner till saker och



ting som mutantkosackerna absolut inte får veta. Det vore helt förkastligt att riskera att de faller i kosackernas händer. Lisa af Ståltande är helt obönhörlig på denna punkt.

I övrigt är alla ombord mycket angelägna om att komma hem, så Lisa af Ståltande går med på alla förslag rollpersonerna lägger fram, under förutsättning att de inte är uppenbart livsfarliga.

Grevinnan Lisa af Ståltande

STY	11	SMI	10	MST	16
INT	17	STO	9	ITF	16
PER	18	FYS	12	UTB	5

Klass: MMD (varg)
Förflyttning: 4,5 m/sg

Färdigheter
Administration 16
Bluff 12
Etikett 19
Förhöra 13
Historia 11
Köpslå 12
Språkkunskap 14
Övertala 19

Språk
Skandiska E/D
Estniska C/B
Polska B/A

Mutationer
Telepati
Viljekontroll

Baron Stefan Ekenskjöld

STY	8	SMI	7	MST	18
INT	15	STO	11	ITF	17
PER	9	FYS	10	UTB	5

Klass: IMM
Förflyttning: 3,0 m/sg

Färdigheter
Etikett 12
Geografi 14
Historia 18
Upptäcka fara 10

Språk
Skandiska D/D

Jaan Grönthal

STY	10	SMI	8	MST	11
INT	11	STO	7	ITF	7
PER	8	FYS	9	UTB	3

Förflyttning: 2,5 m/sg

Färdigheter
Inga intressanta

Språk
Estniska E/E
Skandiska E/E
Finska C/B

Lars Apik

STY	15	SMI	17	MST	13
INT	12	STO	10	ITF	17
PER	8	FYS	15	UTB	3

Klass: FMD (panter)
Förflyttning: 6,0 m/sg

Färdigheter
Finna dolda ting 13
Första hjälpen 12
Hoppa 14
Provsmaka 13
Upptäcka fara 15
Utbrytarkonst 9
Dolk 16
Värja 14
Revolver 15
Musköt 15
Stridskonst 17

Språk
Skandiska D/C

Mutationer
Infrasyn
Hoppförmåga
Huggtänder (gratis pga panterursprunget)

Beväpning
Revolver (kal .44 magnum)
3 dolkar
Värja

Mauretania

Mauretania är ett skepp av samma typ som *Marie Celeste* men är något modernare. Hon är 46 m lång, 9,5 m bred och har ett djupgående på 2,5 m. Deplacementet är 660 bruttoton och 230 nettoton. Under gynnsamma omständigheter gör hon elva knop (20 km/h). Besättningen utgörs av 13 personer och det finns plats för åtta passagerare. Skeppet bär normalt två livbåtar som rymmer tolv personer var. De är utrustade med segel och åror.

Fartygets besättning består av kapten, styrman, maskinchef, tre maskinister, kock och sex sjömän. Befälhavaren, kapten Sebastian Spjuuth (IMM), är en synnerligen skicklig sjöman. När det gäller expeditionens väl och ve står han under Lisa af Ståltandes befäl. han är synnerligen lojal och kommer inte att bryta mot de order hon ger honom. *Mauretania* är bemannad med duglig personal som har 12 i alla grundegenskaper. Alla har FV 10 i musköt och huggare. Kapten och styrman har också FV 10 i flintlåspistol.

Mauretania ligger för ankar cirka en kilometer söder om Narvas södra ände, tillräckligt långt från stränderna för att undvika beskjutning från kosackerna. Vill man kontakta fartyget kan man använda signallampa, heliograf eller ta sig ut till ankarplatsen på något sätt. Besättningen är mycket nervös och det står alltid två sjömän beväpnade med musköter på bryggan.

Tänkbara lösningar

Försöker man med våld innebär det att man måste slå sig igenom avspärrningen av Narva, snabbt hitta diplomatbåten och sedan slå sig tillbaka längs floden. Om inte rollpersonerna är utrustade som en medelstor armé kommer detta med mycket stor sannolikhet att misslyckas.

Man kan även använda förhandlingar och mutor. Detta sätt är inte helt lätt det heller. Rollpersonerna behöver komma i kontakt med mutantkosackernas överhövding, Semyon, vilket troligtvis betyder att man måste tala med Mityay. Detta kräver att man ordnar en tolk om ingen av rollpersonerna kan ryska. Lämpliga personer är Maria Jensen eller Ivan Selifen. Om man har lyckats med allt detta utan att ha blivit allvarligt lurad eller ihjälslagen så återstår fortfarande att förhandla med Semyon.

Semyon är inte principiellt motståndare till tanken att släppa ett skepp genom blockaden, men han vill tjäna något på det. Exakt vad han vill ha beror på flera faktorer, t ex vad spelarna erbjuder och de olika rollpersonernas förmåga till övertalning och köpslående etc. En resonabel "gåva" vore dock 10.000 kr, "mutlådan" ombord på *Marie Celeste* och ett mindre antal moderna vapen. Vad Traffaut säger när har får reda på att rollpersonerna har lovat bort t ex 50 automatgevär, är en helt annan sak...

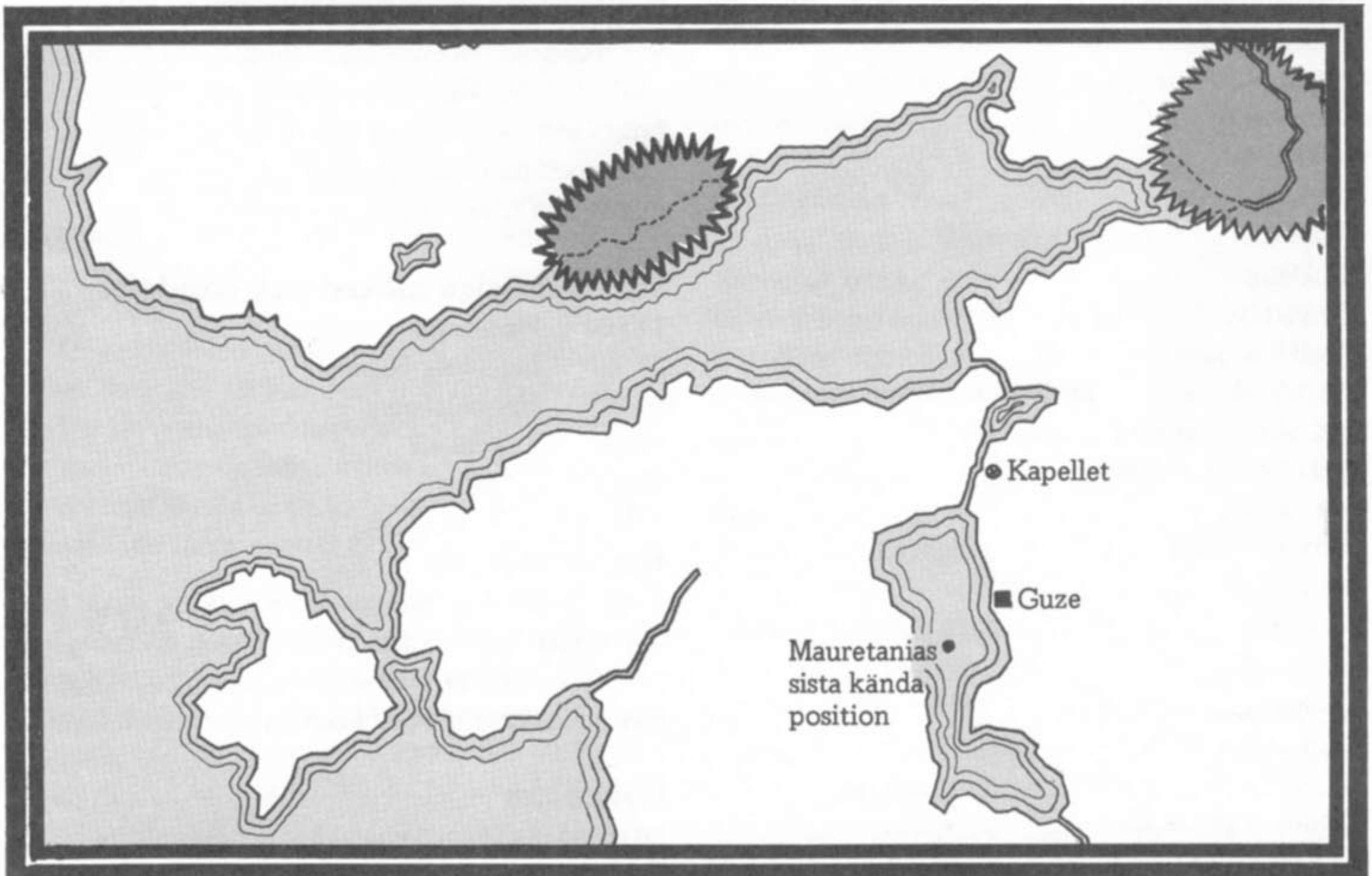
En annan tänkbar händelseutveckling är att spelarnas rollpersoner tar sig fram till *Mauretania* men är oförmögna att att få ut fartyget. Som en sista utväg ställer då diplomaterna upp på att man ska försöka sig ut ur Ingermanland landvägen. I så fall får man gå till fots från någon av Peipus' stränder. Fartygens besättningar kommer inte att lämna sina skepp, så en sådan expedition kommer att bestå av spelarna rollpersoner och de fyra diplomaterna.

Kosackerna finns norr och öster om Peipus. Om kosackerna märker att en grupp försöker ta sig ut ur blockaden landvägen kommer de att försöka ta dem tillfånga; de är mycket intresserade av att få ut en lösensumma för viktiga personer.

Spelledaren bör inte styra utvecklingen med alltför fast hand. Spelarna kommer ofta på lösningar man inte själv tänkt sig.

ÅNGBÅTEN

Ångfartyget *Marie Celeste* är cirka tio år gammalt och ganska typiskt för de små handelsfartyg som trafikerar Österhavet. Hon är 46 m lång, 9,5 m bred och har ett djupgående på 2,5 m. Deplacementet är 660 bruttoton och 230 nettoton. Under gynnsamma omständigheter gör hon elva knop (20 km/h). Besättningen



utgörs av 13 personer och det finns plats för åtta passagerare. Skeppet bär normalt två livbåtar som rymmer tolv personer var. De är utrustade med segel och åror.

Vid detta tillfälle har styrbords livbåt bytts ut mot en modern, sju meter lång motorbåt. Denna är försedd med en av Pyrisamfundets senaste teknologiska landvinningar, en liten, ångdriven inombordsmotor. I lugn sjö kan båten göra 24 knop. Motorn är dock något temperamentsfull. Varje gång någon försöker starta den måste han slå på motortabellen.

Motorbåten rymmer sex personer och 50 BEP utrustning. Den har bränsle för åtta timmars gång.

Motortabell

1T20	Resultat
1–10	Motorn startar omedelbart.
11–18	Motorn startar efter 1T6 minuters försök.
19–20	Motorn startar inte vad man än gör. Den måste repareras av någon med färdigheten Teknik. Han kan göra ett slag varje halvtimme.

Utrustning ombord

4 flintlåsmusköter (15 mm) med 25 skott vardera
4 flintlåspistoler (15 mm) med 40 skott vardera
1 automatpistol (9 mm) med 2 fulla magasin
2 rökhandgranater
3 huggare
50 m rep
3 änterhakar
4 båtshakar
2 spadar
4 lanternor
1 ficklampa
1 ID-kort typ II
2 walkie-talkies
1 verktygslåda med snickeriutrustning (hammare, spik, sågar, stämjärn, hyvel, filar, etc.)
1 tält (för sex personer)
20 m kätting
1 låda med bandage, plåster, 7 magnecyl och 3 doser läkedrog II.
1 kista med dyrbarheter för mutor o dyl. Den innehåller följande:
 4 flaskor dyrbar konjak
 6 flaskor Pommac
 1 stor burk pulverkaffe
 6 doser gasstopper
 1 ID-kort typ I

Besättningen

Som tidigare nämnts har *Marie Celeste* en besättning på 13 personer; kapten, styrman, maskinchef, tre maskinister, kock och sex sjömän. Kaptenen, Ludvig Långöra, är en muterad åsna (Infrasyn och Pansarartad hud) med stor erfarenhet av sjöfart och handel. Han har upplevt många äventyr under sina år som sjöman och blir inte förvånad eller chockad över någonting. Styrmannen, en IMM vid namn Ulrik, är däremot mer livlig till sitt temperament och skryter ofta med sina långväga resor. Båda är beväpnade med huggare och 20 mm flintlåspistoler som de inte tvekar att använda om det skulle visa sig nödvändigt. Den övriga besättningen är alla mer eller mindre ordinära sjömän, till sitt ursprung fördelande enligt följande: 1 FMD gris, 1 FMD hund, 3 FMM och 6 IMM. De är alla beväpnade med någon sorts närstridsvapen (kniv, stridsklubba el dyl). De 13 besättningsmedlemmarna har 11 i alla grundegenskaper och FV 10 i sina stridsfärdigheter.

ÖSTERHAVET

Resan till Narvas mynning tar ca 3 dagar och är avsedd att vara en någorlunda lugn "transportsträcka". Detta bör givetvis spelarna aldrig förstå. Få dem att tro att en oerhörd fara hotar i nästa vågdal genom att låta sjömännen berätta historier om jättebläckfiskar, vampyrflygfiskar och liknande monster. Vid något tillfälle kan Ulrik sjunga den blodisande "Balladen om kapten Grönskägg och hans blodiga brigg" som berättar om den notoriske piraten Grönskägg och hans många illdåd. Slå för slumpmässiga möten och händelser 2 gånger per dygn.

Slumpmässiga möten och händelser

1T100	Händelse
01–40	Ingenting händer
41–60	Handelsfartyg
61–90	Fiskebåtar
91–00	Sjögång

Handelsfartyg

Ett handelsfartyg liknande *Marie Celeste* stävar fram över Österhavets böljor. Besättningen utbyter gärna meddelanden via heliograf, signallampa, flaggspel eller megafon men har inget av intresse att förtälja.

Fiskebåtar

En grupp om 2T6 fiskebåtar håller på med sitt värv. De ignorerar *Marie Celeste* fullständigt.

Sjögång
Vinden friskar på så pass mycket att alla rollpersonerna måste slå ett lätt FYS-slag för att se om de blir sjösjuka eller inte.

MUTANTKOSACKERNA
Mutantkosackerna är ett nomadfolk bestående av muterade människor som rör sig i det som brukade vara västra Sovjetunionen, från Svarta Havet i söder till Österhavet i norr. Deras ursprung är höljt i dunkel men med tanke på att de pratar ryska och inte ukrainska så kan man dra slutsatsen att de inte har uppstått i den södra delen av sitt nuvarande utbredningsområde. De lever på boskapsskötsel, jakt och plundring och ser med förakt på handelsmän och bönder. Ibland tar de tjänst som legosoldater, men är inte särskilt pålitliga som sådana. De är beväpnade med svärd och flintlåsvapen av olika typ och kaliber. Ledarna kan ibland ha modernare vapen. Rikedom och status mäts i hur många pansarhästar man äger. Imponerande högteknologiska föremål kan också vara betydelsefulla i sammanhanget.

Mutantkosackerna är delade i ett flertal grupper eller stammar, var och en ledda av en hövding. Denna hövding sitter inte alltid säkert på sin post. Det finns i allmänhet flera individer i varje stam som ser sig själva som lämpligare härskare och inbördesstrider är vanliga. De olika stammarna slåss ibland sinsemellan men enar sig (oftast) mot yttre fiender.

Mutantkosackerna sätter stort värde på tapperhet, kvicktänkthet och frikostighet. De ser ofta ner på muterade djur. Mycket få av dem kan läsa men nästan alla är mycket skickliga i de färdigheter som krävs för att klara sig i deras liv, t ex ridning, överlevnad: skog och överlevnad: stäpp.

I Kosacktabellen presenteras ett antal mutantkosacker som kan tänkas dyka upp under äventyret. Alla har 12 i grundegenskaper och FV 12 i ridning och i de vapen de använder. Om inte annat anges bär de läderpansar på alla kroppsdelar om inte annat anges. Defekter står inom parentes.

NARVA
Narvafloden är ganska bred och lugn med tät granskog längs stränderna. Djurlivet i floden är med några undantag inte farligt; det går i själva verket utmärkt att fiska i floden och fånga ett flertal matnyttiga och välsmakande varelser. Dock är de intelligenta varelsera på och vid floden inte alltid så lätta att tas med.

Spelledaren får slå för slumpmässiga möten längs floden tre gånger om dygnet: på förmiddagen, på eftermiddagen och på kvällen.

Slumpmässiga möten

1T100	Möte
01–30	Inget möte
30–40	Sötvattenshajar
41–45	Luftmurena
46–50	Jättegädda
51–60	Pirayatrastar
61–70	Jägare
71–80	Fiskare
81–85	Handelsfartyg
86–90	Pråm
91–00	Mutantkosacker

Sötvattenshajar
1T2 av de många sötvattenshajar som finns i floden har fattat intresse för båten. De cirklar runt båten och verkar allmänt hofulla. De är dock inte farliga så länge man stannar ombord. De simmar sin väg efter 5T6 minuter.

Luftmurena
En luftmurena kommer glidande från ett av träden längs floden. Den attackerar den minsta varelsen på däck och försöker dra med sig honom/henne/den/det överbord.

Jättegädda
En av de 20 meter långa muterade gäddor som finns i Narva har krockat med båten. Detta får till resultat att båten kränger och skakar medan jättegäddan, som är ett mycket dumt djur även för att vara fisk, attackerar i tron att det är en annan gädda. Detta skadar inte fartyget allvarligt med det är 3% chans per attack att rodret skadas. Jättegäddan upphör med sin attack när den tillfogas minst 14 poäng skada i en och samma attack.

Pirayatrastar
En flock på 3T4 pirayatrastar anfaller plötsligt någon på däck. Innan de går till attack sitter de gömda bland trädgrenarna. Pirayatrastarna anfaller inte någon som bär ringbrynja, metallharnesk eller någon annan typ av metallpansar. De flyger sin väg när 5 av dem har satts ur spel.

Jägare

En grupp om 1T6 jägare dyker upp på flodstranden. De är ganska försiktiga och det är endast 20% chans att de inlåter sig i samtal. Ingen av dem talar skandiska. Jägarna kan vara IMM, muterade människor eller muterade djur och är beväpnade med musköter och armborst. De känner till att mutantkosackerna härjar i trakten men har ingen uppfattning om dessa härjningstågs syfte och omfattning.

Fiskare

En fiskebåt med 1T4+1 fiskare ombord dyker upp på floden. De är mer meddelsamma än jägarna (50% chans att de börjar prata) men inte mer språkkunniga. De känner till att mutantkosackerna har blockerat floden längre nedströms men har ingen aning om varför. Fiskarna på Narva är i allmänhet muterade bävrar, uttrar och sumpråttor och är beväpnade med knivar.

Handelsfartyg

Ett handelsfartyg, liknande det som rollpersonerna färdas i, seglar antingen upp- eller nedströms längs floden (50% chans för vardera). Det är 80% chans att någon ombord talar åtminstone bruten skandiska. Hur som helst vill de alltid utbyta kunskap om vad som händer i världen och de faror som hotar på floden.

Färdas de nedströms vet besättningen egentligen inte mer än rollpersonerna, kommer de uppströms har de träffat på mutantkosackerna där de har blockerat floden ett par kilometer från Peipus. SL får bestämma hur observanta besättningen varit och hur noggrant de kan redogöra för deras antal och beväpning. Det bör dock stå tämligen klart för spelarna att det inte går att slå sig igenom avspärrningen.

Pråm

Narva trafikeras av ett stort antal flodpråmar vars besättningar, liksom flodens fiskare, till stor del är muterade vattendjur av olika slag. De är mycket talföra och inlåter sig gärna i samtal med främlingar (90% chans). Besättningen talar estniska och ibland dålig ryska.

Mutantkosacker

Mutantkosackerna patrullerar flodens stränder i grupper om 2T4. Om man stöter på en av dessa patruller är det 5% chans att de öppnar eld, 40% chans att de skriker glåpord och 55% chans att de ignorerar sällskapet. Allt detta förutsätter att rollpersonerna inte beter sig misstänkt på något sätt. SL ska inte känna sig bunden av dessa procentvärden utan får gärna agera som han tycker passar beroende på omständigheterna.

Om det skulle uppstå strid retirerar kosackerna så fort det börjar gå dåligt för dem. Skulle rollpersonerna lyckas ta någon eller några av dem till fånga så kommer de att finna att de inte kan utvinna någom vettig information ur sina fångar, utan endast hotelser och förolämpningar.

DEN MUTERADE MADONNANS KAPELL

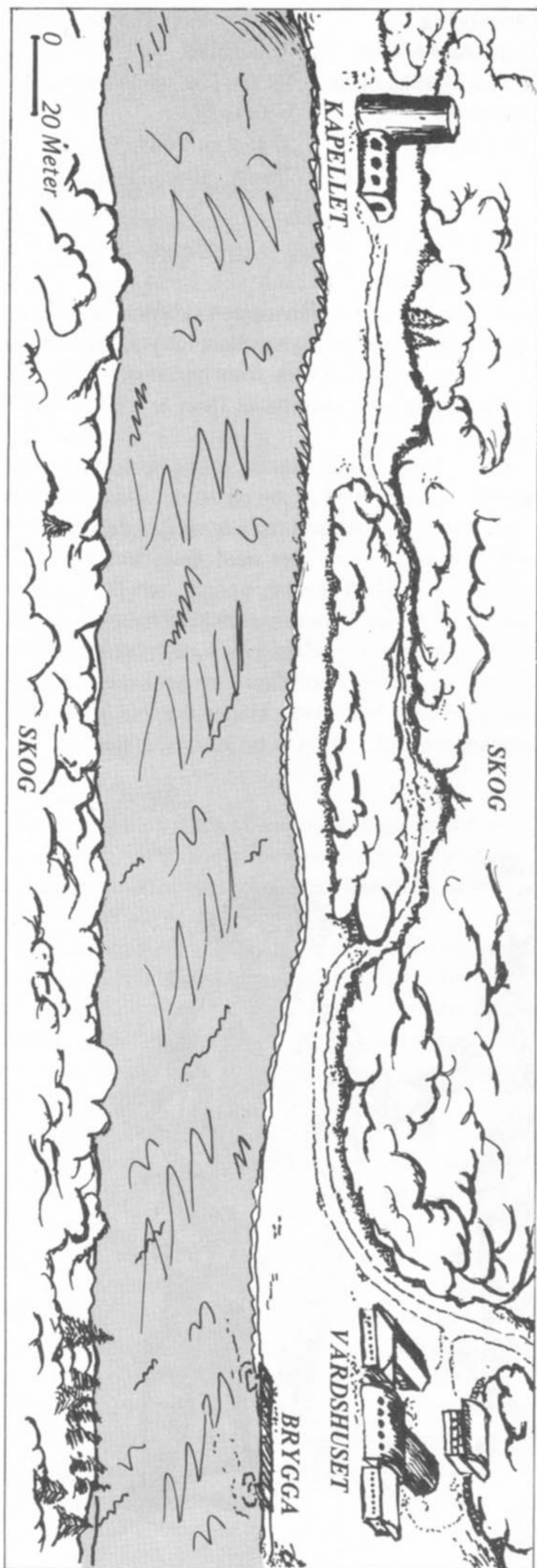
Vid Narvas strand ligger en pittoresk gammal byggnad omgiven av kastanjeträd. Detta är den Muterade Madonnans Kapell, en helgedom med grundmurat rykte som en helig och välsignelsebringande plats. Trots (eller kanske på grund av) de oroliga tiderna i trakten så kommer det ofta pilgrimer till kapellet för att utbe sig om madonnans nåd. Kapellet sköts av Mägis, en åldrad mutanthamster, och hans robotmedhjälpare Alexander. Mägis lämnar sällan kapellet. Alexander besöker ofta värdshuset "Spindeln och Flugan" för att skaffa förnödenheter eller inhämta nyheter. Mutantkosackerna har inte plundrat kapellet dels på grund av att de bedömer att det inte finns några dyrbarheter här (vilket är helt riktigt) och dels för att Alexander har spritt ut ryktet att Mägis har ett flertal dödsbringande mentala mutationer. (I själva verket har han endast mutationerna intuition och empati).

Mägis

Mägis är mycket gammal och mycket from. Han överlåter alla praktiska göromål på Alexander. Landsbygdsbefolkningen i trakten är mycket fäst vid honom och skulle bli mycket upprörd om han kom till skada.

Alexander

Alexander är inte riktigt lika världsfrånvänd som Mägis. Han tycker illa om Mutantkosackerna och deras härjningståg och försöker hjälpa alla som motarbetar dem. Han är dock liksom Mägis pacifist och tillgriper inte våld under några som helst omständigheter. Annars är han en typisk robot.



VÄRDSHUSET SPINDELN & FLUGAN

Spindeln & Flugan har vuxit upp för att ta hand om pilgrimer till det närbelägna kapellet. Värdshuset ligger några hundra meter nedströms och har med tiden vuxit ut till ett helt komplex med många ut- och tillbyggnader. Spindeln & Flugan styrs med fast tass av Fredruk, en muterad tiger.

Att övernatta på värdshuset kostar 6 kr. Mat och dryck kostar enligt prislistan på sidan 53 i regelboken. Fredruk har dock en del speciella delikatesser gömda i källaren. T ex kan man köpa en burk äkta diet-pepsi för 20 kr. Bland gästerna kan man märka en del lokala bönder och gårdfarihandlare, samt Maria Jensen och Ivan Selifen. Det är 50% chans per kväll att Mityay med följe dyker upp och 20% chans att Alexander vandrar över från kapellet. Förutom Fredruk arbetar här 3 IMM.

Fredruk

Fredruk har jobbat på värdshuset i nästan hela sitt liv och sett många sorters resande. Han bryr sig inte om vad de är för några, bara de håller sig lugna. Om någon skulle bli för bråkig kan han kasta ut de flesta.

Grundegenskaper

STY	18	SMI	16	MST	14
INT	12	STO	18	ITF	14
PER	14	FYS	14	UTB	2

Förflyttning: 5,5 m/sg
Färdigheter: Slagsmål 16, Stridsklubba 15
Mutationer: Klor och huggtänder

Mityay

Mityay är en av mutantkosackernas hövdingar som bland annat har till uppgift att hålla koll på Spindeln & Flugan och den mängd av resande och information som flödar genom värdshuset. Mutantkosackerna har inte plundrat värdshuset eftersom de vill ha en plats där de kan snappa upp rykten och annan information.

Mityay har kortsnaggat, brunt hår med många grå inslag. Han ser väderbiten och härjad ut. Åren på stäppen har satt sina märken. Mityay är 45 år och en av de äldre hövdingarna, men åldern har inte skänkt honom någon större visdom. Han är fortfarande lika impulsiv och naiv som han var i sin ungdom och det är troligtvis endast den lojalitet som han inspirerar hos sina män som har gjort att han kunnat sitta kvar

som hövding.

Han är mycket förtjust i alkoholhaltiga drycker och kan ibland bli ganska full under sina besök på värdhuset. Detta är givetvis något som kan utnyttjas av rollpersonerna. Mityay omges nästan alltid av fyra trogna livvakter som oftast håller sig någorlunda nyktra.

Grundegenskaper

STY	16	SMI	12	MST	10
INT	10	STO	20	ITF	11
PER	17	FYS	14	UTB	1

Förflyttning: 4,0 m/sg

Färdigheter

Upptäcka fara 7
Bluff 9
Övertala 11
Överlevnad: stäpp 14
Orientering 11
Spåra 11
Rida 16
Autopistol 11
Flintlåspistol 12
Flintlåsmusköt 14
Långsvärd 14
Liten sköld 13
Dolk 13
Ryska D/0

Mutationer

Stor
Riktningsknöl.

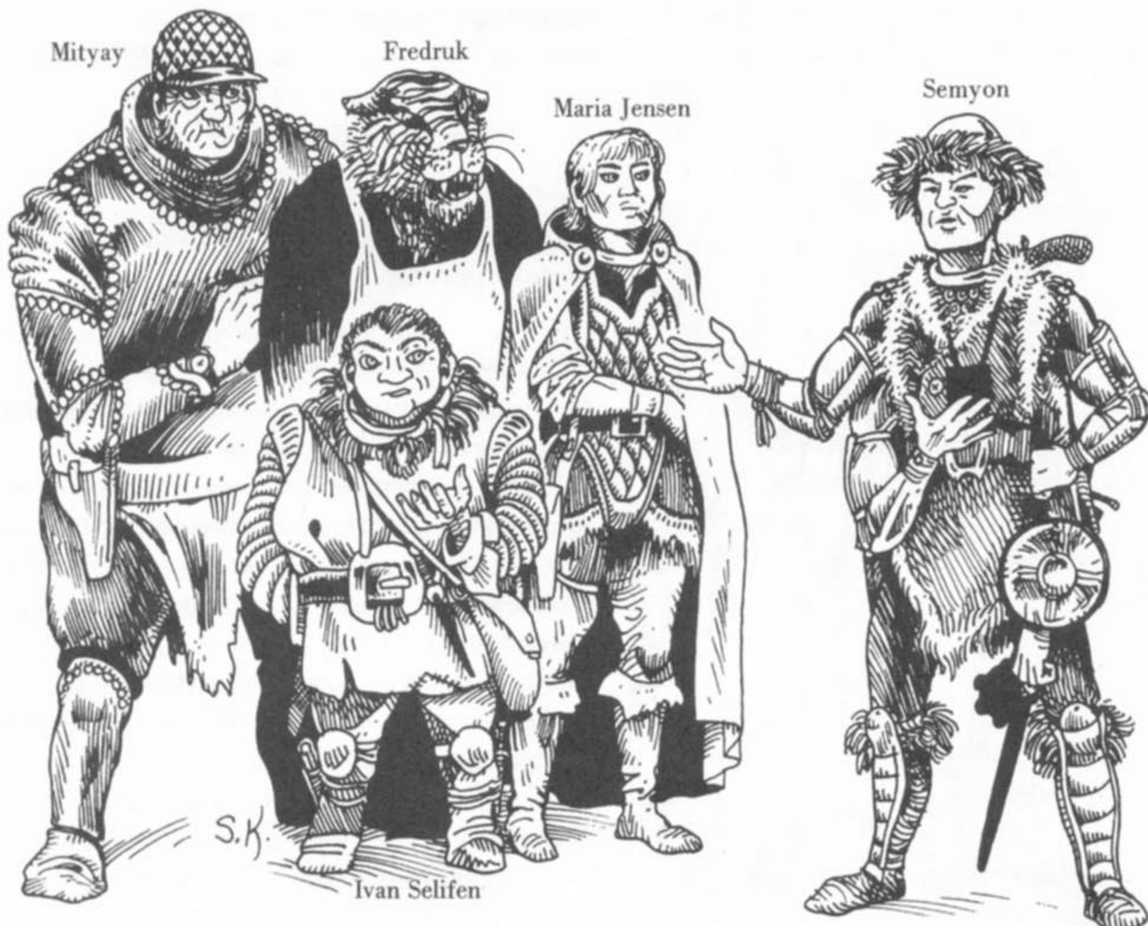
Utrustning

9 mm Autopistol
10 mm Flintlåspistol
Långsvärd
Liten sköld
Dolk
Arméhjälm
Härdat läderpansar över hela kroppen
87 kronor i olika valutor
Trasigt armbandsur

Ivan Selifen

Ivan är en småvuxen man med mörkbrunt hår och blå ögon. Han ger ett rätt sympatiskt intryck. Ivan är en bedragare och småskurk som har varit aktiv i ett flertal länder runt Österhavet (han är född på Gotland).

Om och när han förstår att rollpersonerna inte är vanliga resande utan är ute på ett uppdrag av något slag så försöker han komma i deras tjänst som guide och "fixare". Lyckas han med detta försöker han mjölka dem på så mycket pengar och dyrbarheter som möjligt. Han kommer att förråda rollpersonerna till Mutantkosackerna om han kan tjäna tillräckligt mycket på affären. Han är kort och tjock med snaggat lätt grånande hår. Hans kläder har en gång varit mycket praktfulla, men är nu ganska nötta.



Grundegenskaper

STY	10	SMI	10	MST	14
INT	15	STO	8	ITF	14
PER	14	FYS	10	UTB	3

Förflyttning: 3,0 m/sg

Färdigheter
Finna dolda Ting 13
Lyssna 14
Upptäcka fara 11
Bluff 17
Köpslå 15
Övertala 17
Etikett 13
Låsdyrkning 15
Illusionism 15
Undre världen 17
Muta 18
Spel 13
Värdesätta juvelarbeten 11
Värdesätta högteknologi 12
Dolk 12
Kastdolk 14
Kortsvärd 10

Språk
Skandiska C/C
Ryska E/C
Finska A/A
Estniska A/A
Polska A/A

Utrustning
Väska
Märkt kortlek
Dyrkar
Dolk
4 Kastdolkar
Kortsvärd
Filt
45 kronor

Maria Jensen

Maria Jensen ser ut att vara cirka 35 år gammal och är klädd i en skottsäker väst och oömma vildmarkskläder. Hon har blont, kortklippt hår och blå ögon, och ser rätt snygg ut.

Maria säger sig vara forskare men uppvisar även mycket ingående kunskaper när det gäller vildmarksöverlevnad, tjuvnad, strid, språk och en mångfald andra områden. Detta märks inte omedelbart utan kan upptäckas först om man umgås med henne i några dagar.

I själva verket är hon född i slutet av 2000-talet och deltog i ett experiment som företogs i en av de tidiga enklaverna med avsikt att förlänga den mänskliga livslängden. Experimentet avbröts på grund av att det inte hade någon effekt på de flesta av deltagarna medan däremot vissa otrevliga biverkningar uppenbarade sig, bl a sterilitet. Maria Jensen var en av de få som experimentet hade någon positiv effekt på, hon åldras numera endast ca ett halvår per hundra år.

De senaste århundradena har Maria genomströvat Europa där hon upplevt en mängd äventyr och hon är nu ytterst kunnig när det gäller de flesta ämnesområden. Just nu väntar hon på att några bekanta skall möta henne på värdshuset för en expedition till en gammal sovjetisk bas längre österut. Maria spenderar väntetiden med att läsa och diskutera filosofi och teologi med Alexander.

I detta äventyr är Maria främst avsedd till att agera som tolk och informationskälla, givetvis mot rimlig betalning, men hon kan även komma med goda råd om rollpersonerna har kommit på fel spår. Hon vet en del om Mutantkosackerna (ungefär det som står i avsnittet "Mutantkosackerna"), men känner inte till något om deras nuvarande ledning och mål eftersom det var närmare 40 år sedan hon stötte på dem senast. Hon avslöjar inte sitt ursprung för andra än nära vänner. Eftersom hon ursprungligen är danska är hon interesserad av nyheter från Ulvriket.

Grundegenskaper

STY	10	SMI	15	MST	16
INT	17	STO	12	ITF	18
PER	14	FYS	15	UTB	11

Förflyttning: 4,5 m/sg

Färdigheter
Räkna C
Första hjälpen 14
Klättra 16
Smyga 12
Gömma sig 12
Simma C
Finna dolda Ting 18
Lyssna 17
Upptäcka fara 16
Bluff 14
Köpslå 12
Övertala 11
Etikett 12
Överlevnad: alla 14
Orientering 13
Kamouflage 17
Spåra 13
Rida 15
Skidor 16
Hantera fällor 16
Låsdyrkning 14
Undre världen 18
Skugga 14
Förhöra 15
Muta 18
Teknik 10
Medicin 10
Reparation 15
Geografi 22 (hela Europa)
Historia 23 (hela Europa)
Värdesätta (allt) 11
Revolver 18
Gevär 19
Dolk 17
Värja 15
Nunchaku 15
Slagsmål 18
Bil 14
Antropologi 13
Programmering 13

Språk
Interlingua E/D
Skandiska E/D
Franska E/D
Ryska D/D
Nederländska D/D
Polska D/D
Estniska D/C
Tjeckiska D/C
Lettiska C/C
Italienska C/C
Tyska C/C
Baskiska B/B
Ungerska A/A

Utrustning[1)]

Schweizisk arméknivRyggsäck
En halvfull flaska
Johnny Walker, black label
2 cigarettändare
En halvliter tändvätska
3 splittergranater
6 doser läkedrog 3
Bildförstärkare
Programmerbar räknare
ID-kort typ IV
5 m rep
Vattenskinn
3 dagars proviant
Liten vedyxa
Gevär 9 mm + 95 skott
Revolver .357 magnum + 50 skott
Dolk
Nunchaku
Skottsäker väst
Arméhjälm
Arm- och benskenor av härdat läder
4 böcker (Dessa är alla på franska eller tyska.)
506 kronor

[1)] *Av allt detta bär hon normalt bara revolvern, dolken och den skottsäkra västen på sig när hon är på värdshuset.*

AVSPÄRRNINGEN

Två kilometer nedströms från Peipus har Mutantkosackerna blockerat floden. Blockeringen bevakas av 14 kosacker beväpnade med bland annat två raketgevär. Normalt befinner sig nio kosacker på den östra sidan av floden och fem på den västra. De släpper inte förbi någon annat än på order av sin överhövding. Om någon skulle försöka slå sig igenom så tar de skydd bakom de barrikader de byggt och skjuter så häftigt de kan och inväntar förstärkning. Det finns ett läger i närheten och om det utbryter skottlossning anländer ytterligare 5T6 kosacker efter 2T6+2 minuter. Om det verkar som om de har totalt nedkämpat motståndet ombord på ett fartyg så ror fem kosacker över för att se efter om det finns några dyrbarheter ombord.

Förklaring till kartan

1. Dubbla rader pålar förbundna med kedjor. Ett antal pålar mellan 10 och 20 meter ut från den östra stranden är löstagbara.

2. Barrikader gjorda av plankor, mindre trädstammar etc.

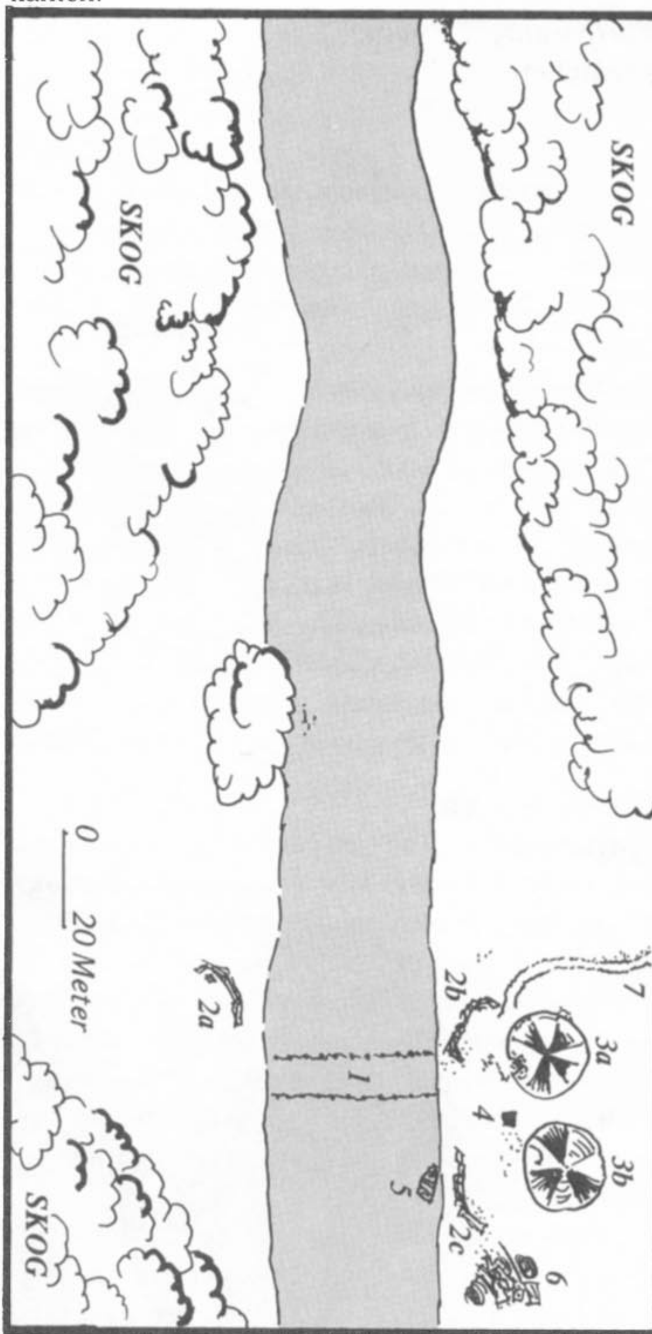
3. Tält

4. Eldstad

5. En roddbåt i ganska dåligt skick.

6. En hög med pålar, trädstammar, rep och träbitar. Av dessa kan man sätta ihop en kran som kan användas till att ta bort de löstagbara pålarna i floden. Detta kräver dock ett lyckat användande av färdigheten Teknik.

7. En stig som leder till den hage där vaktkosackernas pansarhästar står ca 100 meter öster om kartkanten.



SKOGEN OCH LANDSBYGDEN

Om rollpersonerna av någon anledning, t ex för att kringgå avspärrningen, lämnar floden så märker de snart att det lurar fler faror på land än till sjöss. Landskapet består av täta skogar då och då avbrutna av fält och ängar. Terrängen är relativt plan. Det finns en del kullar men de har relativt flacka sluttningar. Spelledaren bör slå för slumpmässiga möten en gång i timmen.

Mötestabell

1T100	Möte
01–30	Inget möte
31–50	By
51–55	Jägare
56–70	Mutantkosacker
71–72	Gigantisk ekoxe
73–75	Enorm spindel
76–78	Landhaj
79–81	Luftmurenor
82–88	Trädiglar
89–90	Ultratiger
91–00	Megasvin

By

Rollpersonerna stöter på en by omfattande 4T4 bondgårdar. Det är 15% chans att den är nedbränd och övergiven, i annat fall så är byborna misstänksamma men inte ovänliga. 60% av byborna är IMM, 20% FMM, 15% FMD, 3% MMD och 2% PSI. Det är 30% chans att någon av dem kan något främmande språk (ryska, skandiska el dyl). Lyckas man uppnå någon sorts kommunikation med dem så kan de meddela att mutantkosackerna har härjat i trakten i flera veckor. (Detta gäller inte för området väster om Peipus, eftersom kosackerna inte har varit där.)

Jägare

Dessa jägare liknar i alla avseenden de man kan möta på flodstranden (se ovan).

Mutantkosacker

En patrull om 2T4 mutantkosacker kommer ridande. Hur de beter sig beror på vad för intryck de får av rollpersonerna. Verkar rollpersonerna fattiga eller är mycket tungt beväpnade så ignoreras de, verkar de däremot någorlunda välmående och inte är nedlusade med lasergevär och gausspistoler så uppträder kosackerna mycket hofullt och går till anfall om inte rollpersonerna överlämnar minst hälften av alla pengar och dyrbarheter de har.

Mutantkosacker finns normalt endast norr och öster om Peipus, så om spelarnas rollpersoner rör sig väster om sjön räknas detta som "inget möte".

Monster

De olika monstren beskrivs i grundreglerna eller i monsteravsnittet i Mutant 2-reglerna.

SEMYON

Semyon är en ung och ambitiös mutantkosackhövding som sedan ungefär ett år är ledare för fyra olika stammar. För att rikta sina underhövdingars ambitioner mot andra mål än att erövra positionen som överhövding så har han lett stammarna på vidsträckta plundringtåg över Östeuropa. Han är ganska intelligent och är en mycket karismatisk ledare och kosackerna följer honom entusiastiskt. Skulle han råka ut för ett allvarligt misslyckande kan dock sakerna snabbt ta en annan vändning.

Semyon är en ståtlig man med kortsnaggat, blont hår och grå ögon. De flesta kvinnor finner honom mycket tilldragande, och enligt ryktet har han sammanlagt avlat 18 barn på olika håll. Han har en kraftfull personlighet och har lätt för att leda och entusiasmera sina underhuggare. Till sättet är han något mer hövlig och "civiliserad" än de flesta mutantkosacker och står oftast vid det han har lovat.

Semyon omger sig alltid med minst fyra livgardister. Han hyser stor vördnad för Den Muterade Madonnans Kapell och anser det vara en lämplig neutral plats för förhandlingar.

Grundegenskaper

STY	14	SMI	15	MST	16
INT	15	STO	14	ITF	15
PER	18	FYS	15	UTB	3

Förflyttning: 4,5 m/sg

Färdigheter

Övertala 15
Överlevnad: stäpp 12
Orientering 12
Spåra 10
Rida 16
Autogevär 13
Flintlåspistol 14
Musköt 10
Långsvärd 15
Stridsklubba 12
Liten sköld 15

Språk

Ryska D/A
Polska A/0

Mutationer

Dubbelhjärna
Flerdubbla kroppsdelar (2 extra armar)

Utrustning

Autogevär (4,85 mm) med fem magasin
Två 15 mm flintlåspistoler
Långsvärd
Stridsklubba
Liten sköld
Öppen hjälm
Ringbrynjeharnesk
Arm- och benskenor av härdat läder
Kikare

KOSACKTABELL

Beteckning	Vapen	Mutationer
Livvakt 1	20 mm pistol, långsvärd, dolk	eldkastare
Livvakt 2	revolver (.32), långsvärd, liten sköld	sonar, klor
Livvakt 3	10 mm pistol, huggare, arméhjälm	hoppförmåga, infrasyn, bärsärk
Livvakt 4	långsvärd, parerdolk	bärsärk
Patrullmedlem 1	lans, stridsyxa	pansarartad hud, osynlighet
Patrullmedlem 2	15 mm musköt, långsvärd	skapa magnetism, kameleont, klor, (fetma)
Patrullmedlem 3	15 mm musköt, långsvärd, liten sköld, bär tungt blandbenskydd	snabbhet
Patrullmedlem 4	10 mm musköt, långsvärd	huggtänder
Patrullmedlem 5	15 mm pistol, långsvärd, liten sköld, stridsklubba	eldkastare regenerera, silverskinn, snabbhet (dubbel skada, synfel)
Patrullmedlem 6	10 mm pistol, långsvärd, lans	gälar och simhud
Patrullmedlem 7	långsvärd, liten sköld, bär motorcykelhjälm	kameleont, sonar
Patrullmedlem 8	15 mm musköt, 10 mm pistol, långsvärd	regenerera, immun mot gift, (fysiskt sammanbrott)
Spärrvakt 1 (ledare)	magnum 44, långsvärd, dolk, arméhjälm, härdat läderharnesk	pansarartad hud, snabbhet
Spärrvakt 2	raketgevär, huggare	energikropp
Spärrvakt 3	raketgevär, långsvärd	sonar, riktningsknöl.
Spärrvakt 4	15 mm musköt, långsvärd, liten sköld, bär inget pansar	silverskinn, bärsärk, (tål ej gift och strålning)
Spärrvakt 5	stridsklubba, dolk	dubbelhjärna
Spärrvakt 6	långsvärd, kastyxa, parerdolk	energikropp
Spärrvakt 7	10 mm musköt, långsvärd	fotosyntes, huggtänder, osynlighet, dubbel skada
Spärrvakt 8	10 mm musköt, långsvärd	regenerera
Spärrvakt 9	15 mm musköt, långsvärd liten sköld, bär tungt blandharnesk	snabbhet, stor (STO 19 KP 16)
Spärrvakt 10	20 mm pistol, huggare, kedja	byta skepnad till får
Spärrvakt 11	15 mm musköt, långsvärd, öppen hjälm	skapa magnetism, immun mot sjukdomar
Spärrvakt 12	10 mm pistol, långsvärd	klor, bärsärk
Spärrvakt 13	10 mm pistol, långsvärd, kofot	dubbelhjärna
Spärrvakt 14	morgonstjärna, dolk, tungt blandharnesk	eldkastare
Gardist 1	tvåhandssvärd, k-pist, härdat läderharnesk	pansarartad hud
Gardist 2	långsvärd, liten sköld, revolver (kal .38), stor ringbrynja	energikropp, bärsärk
Gardist 3	tvåhandssvärd, hagelgevär, arm- och benskenor av metall, arméhjälm	eldkastare, klor
Gardist 4	morgonstjärna, huggare, 9 mm autopistol, bär stor ringbrynja	fotosyntes, snabbhet

ROLLFORMULÄR

MUTANT 2

PERSONVÄRDEN	KLASS
SPELARE	SPELLEDARE
NAMN	HEMORT
SOCIALT STÅND	ART
ÅLDER	KÖN

Utseende

Längd		MH-värde	
Vikt		H-värde	
Reaktionsbonus		Huvudhand	
Skadebonus		Bärförmåga	
Fyndbonus		Utnyttjade BEP	
Turpoäng		Förflyttning	

Kroppspoäng ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

ÖVRIGT

GRUNDEGENSKAPER		MUTATIONER & DEFEKTER	
Styrka			
Intelligens			
Personlighet			
Smidighet			
Storlek			
Fysik			
Mental styrka			
Iakttagelseförmåga			
Utbildning			

KROPPSDELAR	KP	Material	Abs	Vikt

VAPEN & SKÖLDAR	FV	GCL	H-värde	Skada	BV/Abs	Räckv	Skott	Eldh	Vikt	PENGAR

ÖVRIGT

ROLLFORMULÄR

FÄRDIGHETER				FV	GCL		FV	GCL
	FV	GCL						
	FV	GCL		FV	GCL		FV	GCL
	FV	GCL		FV	GCL		FV	GCL
	FV	GCL		FV	GCL		FV	GCL
	FV	GCL		FV	GCL		FV	GCL
	FV	GCL		FV	GCL		FV	GCL
	FV	GCL		FV	GCL		FV	GCL